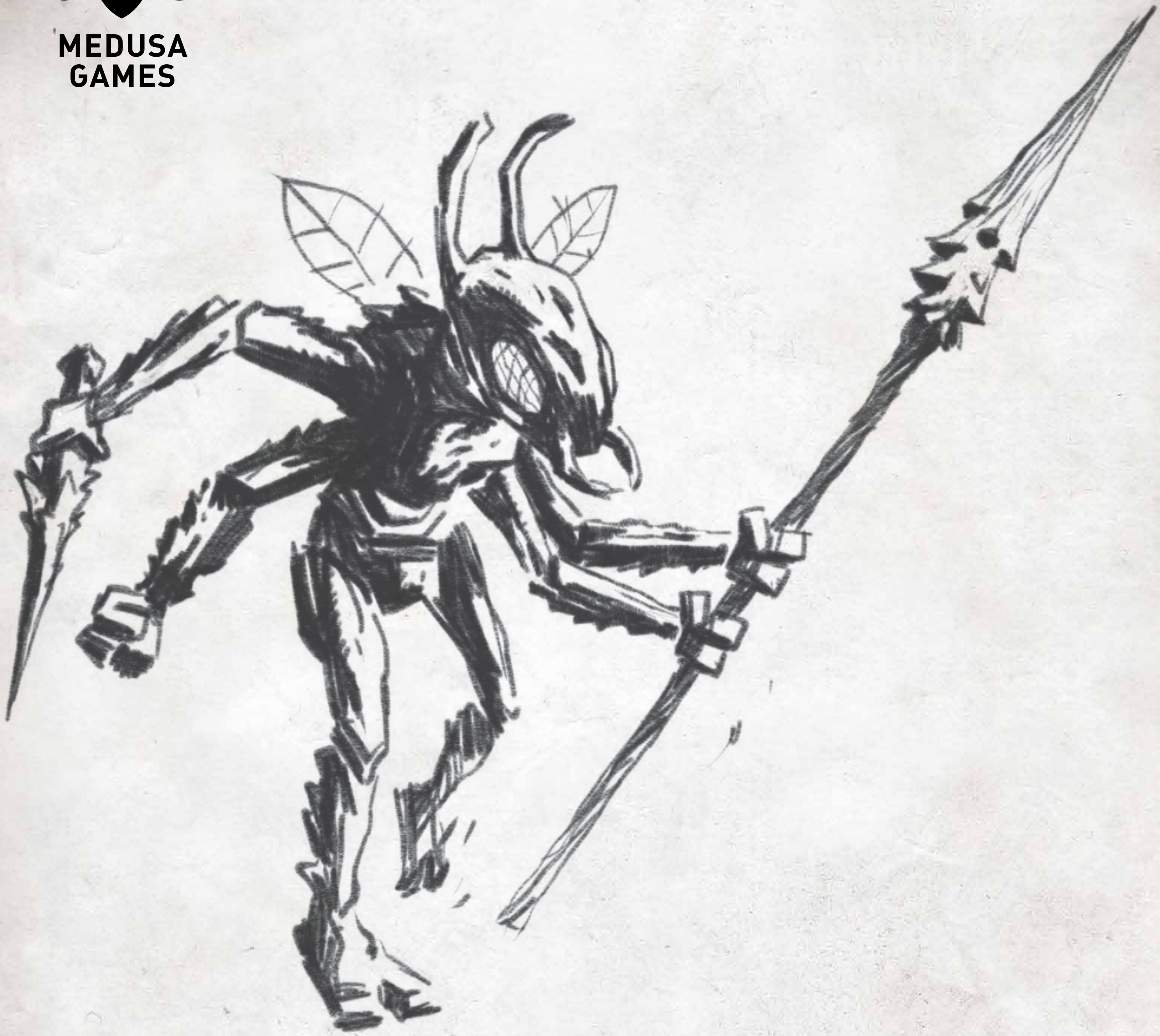
MEDUSA GAMES



MYRLING

EN VARELSE TILL DRAKAR OCH DEMONER RETRO

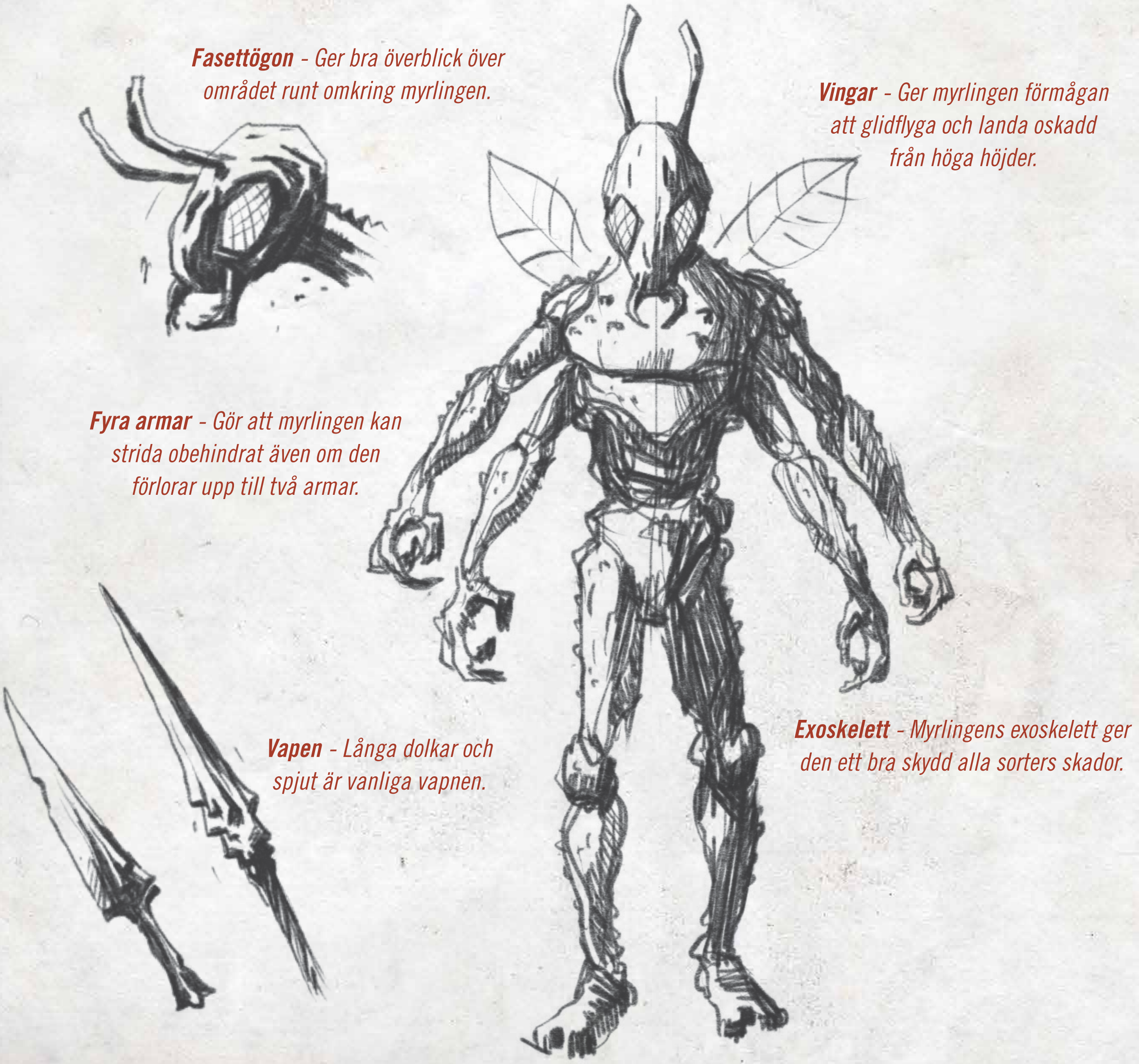
ORD: JÖRGEN KARLSSON BILD: NIKLAS BRANDT

Myrlingar är humanoidliknande varelser med två ben, fyra armar och ett litet vingpar. Vingarna är för små för att flyga med men gör att myrlingarna kan göra långa hopp och glidflyga oskadda ned från trädtoppar, bergsklippor och andra högt belägna positioner. Ovanför axlarna har myrlingarna ett insektshuvud med stora fasettögon. Ofta finner andra raser myrlingar vidriga och försöker undvika dem så mycket det går. Detta bekommer dock inte myrlingar som fäster föga värde på andra varelsers åsikter.

Stacken

Långt inne i de stora vildvuxna skogarna kan man hitta myrlingarnas boplatser. Dessa kolonier kallas stackar och myrlingarna bygger dessa slottsliknande byggnader av trästockar, stenar och lera. För att byggnaden inte skall falla samman utsöndrar myrlingarna ett vattentåligt lim som efter det har torkat fungerar som murbruk. Hela stacken fungerar som en mindre stad där myrlingarna har avdelat olika områden för olika ändamål.

Nära ytan och i torn finns vaktrummen och vapenförråden. I det som kallas den yttre ringen utförs det mesta av arbetet och här finns även matförråden. I den inre cirkeln finns bostäderna och äggkammaren. Längst inne i stacken finns drottningkammaren, en stor kammare enbart för drottningen och hennes närmsta tjänare. Det är heller inte ovanligt att myrlingarna gräver ut ett



stort grottrum under stacken där de odlar svamp och annat matnyttigt som kommer väl till nytta vid en belägring.

Samhälle

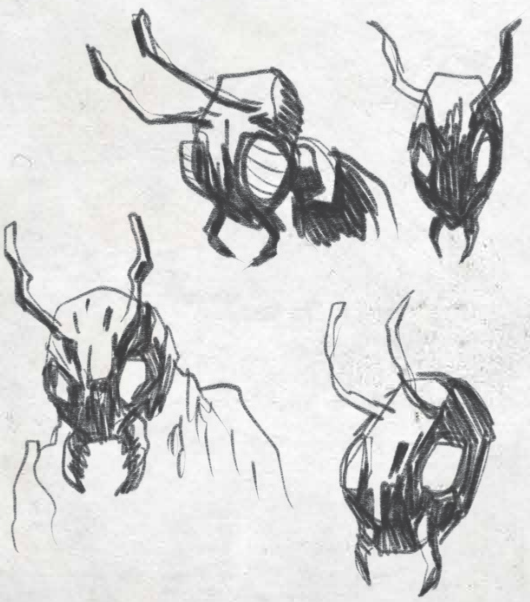
Myrlingarnas samhälle styrs helt av drottningen som också är den enda honan i kolonin. Alla andra myrlingar är hanar och kallas för drönare. Drottningen kontrollerar drönarna genom att utsöndra ett luktämne som de finner oemotståndligt. Detta betyder dock inte att drönarna är hjärndöda slavar, de kan tänka självständigt men så länge de är under hennes inflytande är hennes ord lag.

Myrlingar som färdas mer än hundra meter från stacken hamnar utanför drottningens direkta kontroll och är fria att göra som de vill men de kommer alltid att känna en dragning till att återvända hem till sin härskarinna.

Drottningen

Fullvuxna drottningar är mycket större än en drönare. De är så stora att de knappt kan röra på sig och föredrar därför att spendera all sin tid i drottningkammaren. Förutom att styra kolonin så lägger drottningen med jämna mellanrum ägg. Dessa ägg tvättas mycket noga och förs sedan till äggkammaren för förvaring tills det är dags att kläcka fram en ny drönare.

Ungefär var femtionde ägg som läggs innehåller en ny drottning. En nykläckt drottning ser ut som vilken drönare som helst och fostras som alla andra. Först när den unga drottningen blir könsmogen inser hon att hon inte är en drönare. Då inträffar oftast en av två saker. Det första är att den unga drottningen utsöndrar sitt luktämne och tar kontroll över så många drönare som möjligt och lämnar sedan stacken för att bygga ett eget rike. Det andra som kan inträffa är att den unga drottningen försöker mörda den gamla för att ta över hennes rike. Det sistnämnda kan bli väldigt blodiga affärer då den ena halvan av stacken





***Drottning** - Är mycket större än en drönare.*

FAKTA DROTTNING		
Grundegenskap	**Tärning**	**Typvärde**
STY	8T6	28
FYS	6T6	21
SMI	2T6	7
PER	4T6	14
PSY	4T6	14
INT	3T6	11
KAR	2T6	7
Kroppspoäng	(STY+FYS) x2	98
Naturligt skydd	6	
Skadebonus	2T6+5	
Förflyttning: Land	4	
Naturliga vapen	**CL**	**Skada**
Bett	34%	2T6
Klor	54%	1T6
Färdigheter och Förmågor		
Äggläggning. Finna dolda ting 78%, Tala främmande språk 22%		

ställs mot den andra. Av förståeliga skäl finns det därför inga allianser mellan olika drottningar och inte heller några större myrlingsriken.

Drönarna

En koloni kan innehåll allt från tjugo till flera hundra drönare. Allt eftersom stacken växer kläcks fler drönare fram efter behov. Några veckor efter kläckningen är myrlingar vuxna nog att börja arbeta. De får då en lärlingsplats hos en äldre myrling. Det finns många olika yrken i en stack, de vanligaste är; byggare, tunnelgrävare, hantverkare, svampodlare, matberedare, jägare, spanare, krigare, äggvårdare och drottningtjänare.

Teknologisk nivå

Myrlingarna ligger på en låg teknologisk nivå. De är skickliga hantverkare och kan bearbeta trä och mjuka material lika bra som andra raser. Myrlingar har även utvecklat en enkel form av smide och kan tillverka mindre järnföremål som pilspetsar och dolkar. Det är dock inte ovanligt att myrlingskrigare är beväpnade med större järnvapen som de antingen har stulit eller erövrat från andra raser.

Lycksalighetsfesten

En gång per år håller drottningen den stora lycksalighetsfesten i stacken. I början av festen avger drottningen ett speciellt luktämne som gör drönarna euforiska av lycka. Senare under festen väljer drottning ut en av drönarna till sin älskare under natten. Denna drönare är alltid en av de främsta, ofta en som har utfört ett svårt uppdrag långt bort ifrån stacken. Det anses vara den största av äror att få befrukta drottningen och under ett år kommer alla avkommor härstamma från den utvalde drönaren.

Myrling som rollperson

Givetvis går det att göra en rollperson som är myrling. Denna myrling bör då ha fått ett uppdrag från sin drottning som tar den vida ut från stacken där den är fri att göra som den vill. Uppdraget kan vara att finna ett försvunnet föremål eller lista ut en hemlighet (t.ex. finna ut hur det går till att tillverka svärd), att hämnas mot någon som gjort stacken illa eller överlämna ett budskap till en annan myrlingsdrottning. I värsta fall kan myrlingen vara den enda överlevande från sin stack som blev överfallen av alver, människor, orker eller andra elaka varelser. Denne myrling måste nu finna en ny drottning att böja knä inför.

Drottningbefallning

En myrling som inte vill lyda en befallning från en drottning måste lyckas med ett oerhört svårt grundegenskapsslag PSYx1. Misslyckas slaget



Drönare - *Har oerhört svårt att motstå en befallning från drottningen.*

FAKTA DRÖNARE

Grundegenskap	Tärning	Typvärde
STY	3T6	11
FYS	3T6	11
SMI	3T6	11
PER	3T6+2	13
PSY	3T6	11
INT	3T6	11
KAR	3T6-2	9
Kroppspoäng	(STY+FYS)	22
Naturligt skydd	4	
Skadebonus	-	
Förflyttning: Land	8	
Förflyttning: Glidflyga	20	
Stridsfärdigheter	**CL**	**Skada**
Strid avstånd (ingen SB)	52%	2T6
Strid obeväpnad	52%	1T3
Strid beväpnad	52%	2T6

Färdigheter och Förmågor

Utsöndra lim. Glidflyga. Långa hopp. Myrlingar har oftast färdigheter som en hantverkare eller krigare.

lyder myrlingen och utför vad hon än befallt till punkt och pricka. Till och med att ta självmord om det var det drottningen befallde.

Språk
Myrlingar talar ett eget gnisslande språk som ingen annan ras kan lära sig. Deras talorgan är inte heller anpassade till att prata andra språk och de kan därför inte ha högre CL än INTx3 i ett främmande språk.

Matvanor
Myrlingar är allätare även om deras huvudkost består av svampar, bär, odlade grönsaker och honung från bikupor. Detta varieras med olika bytesdjur som stackens jägare lyckas fälla. Även andra tänkande varelser står ibland på menyn även om det är ovanligt. Dock aldrig från vargfolk då alla myrlingar finner deras kött vämjelig.

Grundegenskapsmodifikationer
Sty 0, Fys 0, Smi 0, Per +2, Psy 0, Int 0, Kar -2.
Grundfärdigheter
Alla myrlingar har basvärde x2 i färdigheten Rörlighet.
Förmågor
Utsöndra lim. Glidflyga 20 m/sr. Långa hopp.
Naturligt skydd
Exoskelett RV 4.
Förflyttning
En myrling har en förflyttning på 8 m/sr.



***Krigaren Xyrkss** - Strider med ett tvåhandssvärd han tagit från en dräpt fiende.*

Äventyrsförslag
För länge sedan svor byborna i Kelento att de aldrig skulle bege sig in i skogarna öster om floden Friskerinn. Till vem och varför de svor detta har glömts bort av dagens bybor och de säger bara: “Det finns monster öster om floden och om vi inte besöker deras marker så besöker de inte våra.”

150 år senare är det den varmaste sommaren på mannaminne. Det är flera veckor sedan det regnade senast och Friskerinn har förvandlas från en skummande fors till en liten rännil som även ett barn kan vada över. Detta är precis vad som hänt och byborna vet inte vad de skall ta sig till. Indoktrinerade som de är sedan de var små att aldrig bege sig in i skogen.

Som tur är kommer några äventyrare (rollpersonerna) till byn och de ombes av byäldsten Lark att försöka rädda barnet Reya som försvunnit i skogen.

Reya har mycket riktigt begett sig in i den förbjudna skogen och blivit tillfångatagen av myrlingar som fört henne till deras stack. Det är upp till rollpersonerna att försöka rädda henne genom antingen ett anfall, obemärkt inträngande eller förhandling med myrlingarnas drottning.